Zicke & Zacke

Ran an die Federn!





Das Spiel, bei dem man sich entgegenkommt.
Für 2-4 Junghühner ab 5 Jahren

Zicke und Zacke haben nie die gleiche Meinung. Wenn SIE nach links läuft, rennt ER nach rechts. Und während Zacke stolz seine Schwanzfedern aufplustert, findet Zicke, dass sie ohnehin das viel schönere Federkleid besitzt. Sogar bei der großen Hühnerrallye, die heute stattfindet, laufen beide in völlig entgegen gesetzte Himmelsrichtungen. Aber weil beide im Kreis herum laufen, kommen sie sich nach einer Weile in großem Bogen mit lautem Gegacker entgegen. Wer es jetzt schafft, den anderen mit einem großen Satz zu überspringen, darf sich mit einer neuen Schwanzfeder schmücken. Ob bei diesem Duell am Ende wohl Zicke oder Zacke gewinnt?

Material

1 Zicke (rosa Huhn)
1 Zacke (grüner Hahn)
8 Schwanzfedern in 2 Farben
2 Würmer
13 eiförmige Laufplättchen
13 achteckige Hühnerhofplättchen



Abb. 1

Spielziel

Zicke und Zacke umrunden den Hühnerhof. Wer den anderen überspringt, darf sich mit einer Schwanzfeder schmücken. Wer zuerst alle vier eigenen Federn im eigenen Bürzel stecken hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Legt die **achteckigen** Hühnerhofplättchen **verdeckt** auf dem Tisch aus.
- Legt die **eierförmigen** Laufplättchen **offen** kreisförmig um die Hühnerhofplättchen herum.
- Stellt Zicke und Zacke **„Rücken an Rücken“** auf zwei **benachbarte** eiförmige Felder.
- Legt den **rosa Wurm** vier Felder vor Zicke und den **grünen Wurm** vier Felder vor Zacke ab (Abb. 2).



Abb. 2

- Spielt ihr **zu zweit**, spielt einer für Zicke, der andere für Zacke. Wenn Ihr mehr als zwei Spieler seid, bildet ihr **zwei Teams**! Ein Team spielt für Zicke, das andere für Zacke.
- Im Spiel zu **dritt** bildet ihr Teams, indem ihr „Federn zieht“
  Das geht so (wie das bekannte „Stöckchen ziehen“): Ein Spieler nimmt zwei gleichfarbige Federn und eine andersfarbige Feder so in die Hand, dass die farbigen Federspitzen nicht zu sehen sind. Jetzt ziehen die beiden anderen Spieler je eine Feder. Die dritte Feder behält der Spieler, bei dem gezogen wurde. Die Spieler, die die gleichen Farben gezogen haben bilden ein Team.
- Jedes Team legt die vier Federn seiner Farbe vor sich ab.

Wozu sind die Würmer da?

Dort wo Würmer sind, wollen Hühner gerne sein. Die Würmer markieren also die Felder, auf die Zicke und Zacke als nächstes laufen werden.

Spielablauf

Das Zicke-Team beginnt. Anschließend sind **beide Teams abwechselnd am Zug**. Auch innerhalb eins Teams wechseln sich die Spieler ab. Die Spieler eines Teams dürfen sich jederzeit **Tipps geben und beraten**. Die letzte Entscheidung für den Spielzug trifft aber immer der Spieler, der am Zug ist.
Wenn du am Zug bist, schaust du, auf welchem Bild jetzt gerade der Wurm in der Farbe deines Huhns liegt. Dann versuchst du im Hühnerhof das Plättchen aufzudecken, das das gleiche Bild zeigt. Du greifst also in den Hühnerhof und deckst ein dort liegendes Plättchen auf. Zeige allen Spielern das aufgedeckte Bild.

Dort ist nicht „dein" Wurm

- Hast du ein Bild aufgedeckt, auf dem sich **dein Wurm nicht** befindet, legst du das Plättchen verdeckt an seinen Platz zurück. Dein Zug ist beendet und ein Spieler des anderen Teams ist an der Reihe.

Beispiel:
Oscar vom Zacke-Team hat die Vogelscheuche aufgedeckt. Pech gehabt, denn der grüne Wurm liegt nicht auf der Vogelscheuche!



Abb. 3

Dort ist „dein" Wurm

- Hast du das Bild aufgedeckt, auf dem sich **dein Wurm** befindet, rennt dein **Huhn zum Wurm** (Abb. 4).
- Der **Wurm flüchtet** sofort: Zähle die Schwanzfedern, die dein Team noch vor sich liegen hat. Dann zählst du genau so viele Laufplättchen vor deinem Huhn ab und legst dort den Wurm ab. Ist dieses Feld schon (mit dem anderen Wurm oder Huhn) besetzt, legst du deinen Wurm auf das nächste freie Feld.

Beispiel:
Doris vom Zicke-Team hat den Kürbis aufgedeckt. Gut gemacht, denn auf diesem Laufplättchen liegt Zickes Wurm. Dort stellt Doris Zicke ab (A). Weil das Zicke-Team noch alle 4 Schwanzfedern vor sich liegen hat, müsste sie den Wurm 4 Felder vor Zicke ablegen (B). Aber dort ist schon Zackes Wurm. Doris legt Zickes Wurm auf das nächste freie Feld (C) – das ist der Maulwurf hinter Zackes Wurm.

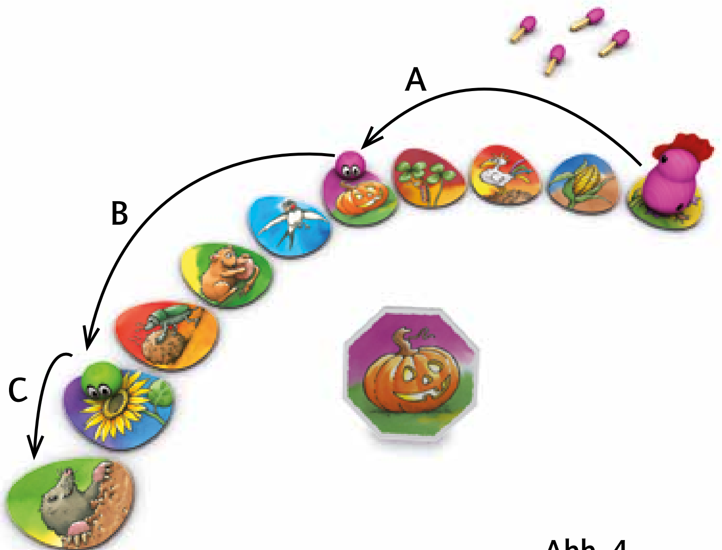


Abb. 4

Nachdem du das aufgedeckte Plättchen wieder umgedreht hast, bist du weiter am Zug! Beachte, dass dein Huhn nie die Richtung wechselt! Zicke und Zacke umrunden den Hühnerhof also ständig in entgegengesetzter Laufrichtung, ohne jemals umzudrehen!

Überspringen: Rein mit dem Federschmuck!

Weil Zicke und Zacke sich ständig entgegenlaufen, kommt es immer wieder vor, dass sie sich überspringen. Wenn deinem Team ein solcher Sprung gelingt (Abb. 5), dürft ihr euer Federvieh mit einer Schwanzfeder schmücken (Abb. 6). Nehmt dazu eine Feder von eurem eigenen Vorrat und steckt sie eurem Huhn in den Bürzel!
Nach jedem Überspringen endet der Zug!

Beispiel:
Tim vom Zacke-Team hat die Kleeblätter gefunden, auf dem der Zacke-Wurm, liegt. Tim zieht Zacke auf dieses Feld und überspringt dabei Zicke.



Abb. 5

Zur Belohnung schmückt Tim Zacke mit einer eigenen Feder. Jetzt hat Tims Team nur noch 3 Federn vor sich liegen. Folglich bewegt Tim den Wurm nun um (nur noch) 3 Felder vorwärts.



Abb. 6

Spielende und Gewinner

Wer sein Huhn mit der vierten Feder schmücken kann, gewinnt.

Autor: Klaus Zoch
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5055

Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Zicke & Zacke

Ran an die Federn!





The game where you keep meeting up.
For 2-4 junior chickens, 5 years and up

Zicke and Zacke never have the same opinion. If SHE runs to the left, HE runs to the right. And whereas Zacke proudly puffs up his own tail feathers, Zicke thinks that she has the more beautiful feathering anyway. Even at the big chicken rally that is taking place today, both run in completely opposite directions. But since both of them run around in a circle, after a while they approach each other in a big arc and meet with loud clucking. Whoever manages now to leap over the other with a big jump may adorn himself with a new tail feather. Who will win this duel in the end – Zicke or Zacke?

Materials

1 Zicke (hen)
1 Zacke (rooster)
8 tail feathers in 2 colors
2 worms
13 egg-shaped running tiles
13 octagonal chicken yard tiles



Illus. 1

Object of the Game

Zicke and Zacke circuit the chicken yard. Whoever jumps over the other may adorn himself/herself with a tail feather.
The first chicken to have all of his own 4 feathers sticking in his rump wins.

Set-up

- Lay out the octagonal chicken yard tiles **face down** on the table.
- Lay out the **egg-shaped** running tiles **face up** in a circle around the chicken yard tiles.
- Place Zicke and Zacke **"back to back"** on two neighboring egg-shaped spaces.
- Lay the **pink worm** 4 spaces in front of Zicke and the green worm 4 spaces in front of Zacke (Illus. 2).



Illus. 2

- In the **two-player game**, one of you plays Zicke and the other one Zacke. If there are more than two players, form two teams! One team plays Zicke, the other one Zacke.
- In **a three-player game** you form two teams by "drawing feathers" (like the well-known "drawing for the short stick"): One player takes two feathers of the same color and one feather of a different color into his hand so that the colored feather tips are hidden. Now each of the other players draws one feather. The player who held the three feathers keeps the third feather. The two players who have gotten feathers of the same color form a team.
- Each team lays down the four feathers of its color in front of one of the team members (it doesn't matter which one).

What are the worms for?

Chickens like to be where there are worms. So the worms mark the spaces to which Zicke and Zacke will run next.

Course of the Game

The Zicke team begins. After that, **both teams alternate turns.** Players also alternate within a team. **Players on a team may give tips to one another and talk things over anytime.** The final decision for the given turn, however, is always made by the player whose turn it is.
On your turn, you reach into the chicken yard and flip over one of the tiles. Make sure that the picture on the front is visible to all players.
Now you check whether the worm of your color is depicted on the running tile with **the matching picture.**

It's not "your" worm

- If the worm in the color of your chicken is not lying there, you turn the tile you have revealed back over and your **turn ends.**

Example:
*Oscar from the Zacke team has revealed the scarecrow. Bad luck, since the green worm is **not** lying on the running tile showing the scarecrow!*

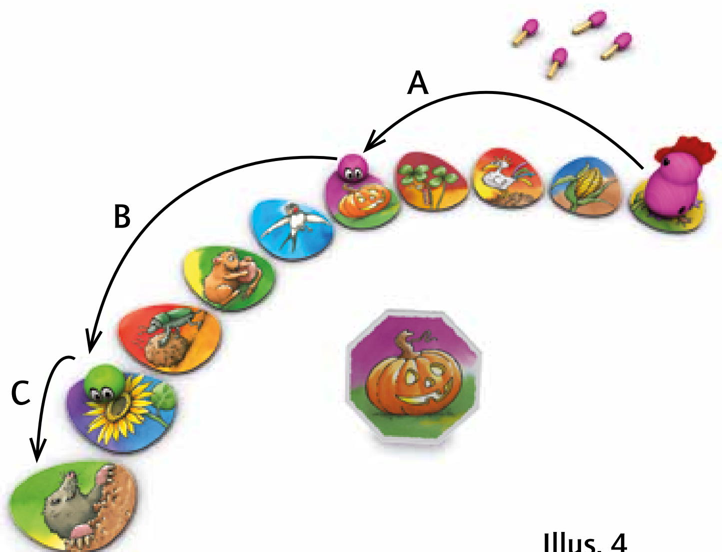


Illus. 3

It is "your" worm

- If the worm in the color of your chicken is lying there, you place your chicken on this running tile (Illus. 4).
- The **worm flees** immediately: Count the tail feathers that your team still has lying in front of you. Then count exactly that number of running tiles in front of your chicken and place the worm there. If this space is already occupied (by the other worm or chicken), you place the worm on the next free space.

Example:
Doris from the Zicke team has revealed the pumpkin. Well done, since Zicke's worm is lying on this running tile. So Doris places Zicke there (A). Since the Zicke team members still have all 4 tail feathers lying in front of them, she would have to put the worm 4 spaces in front of Zicke (B), but Zacke's worm is there. Doris lays Zicke's worm on the next unoccupied space (C) – that is the mole behind Zacke's worm.



Illus. 4

After having turned the revealed tile back over, you continue your turn!
Keep in mind that your chicken never changes direction! Zicke and Zacke constantly circuit the chicken yard in opposite directions without ever turning around!

Jumping over: Put the feather in!

Since Zicke and Zacke are always running toward each other, it happens repeatedly that one jumps over the other. If your team succeeds in such a jump (Illus. 5), you may adorn your chicken with a tail feather (Illus. 6). To do this, take a feather from your own supply and put it into your chicken's rump! **Whenever one chicken jumps over the other, the turn ends!**

Example: Tim from the Zacke team has found the clover leaves on which the Zacke worm lies. As Tim moves Zacke to this space, he jumps over Zicke.



Illus. 5

For his reward, Tim adorns Zacke with one of his own feathers. Now, Tim's team members have only 3 feathers in front of them. Consequently, Tim now moves the worm only 3 spaces forward.



Illus. 6

Ending and Winning the Game

The player who is able to adorn his chicken with the fourth feather wins.

Designer: Klaus Zoch
Illustrations: Doris Matthäus
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Art.Nr.: 60 110 5055

Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Zicke & Zacke

Ran an die Federn!





Un face à face des plus malins pour 2 à 4 poulets à partir de 5 ans

Zicke et Zacke ne sont jamais d'accord. Lorsque MADAME décide d'aller vers la gauche, MONSIEUR préfère partir vers la droite. Et tandis que Zacke gonfle fièrement sa queue en panache, Zicke pense que son plumage est bien plus joli. Même lors du Grand Rallye du Poulailler qui a lieu aujourd'hui, tous les deux avancent dans deux directions totalement opposées. Mais comme ils courent en cercle, ils finissent toujours par se croiser, le tout dans un caquetage assourdissant. À chaque fois que l'un d'eux réussit à sauter par-dessus l'autre, il gagne le droit d'ajouter une plume à sa queue. Qui de Zicke ou de Zacke remportera ce duel... ?

Contenu

Zicke (la poule)
Zacke (le coq)
8 plumes de 2 couleurs
2 vers
13 tuiles en forme d'œuf constituant les cases du parcours
13 tuiles octogonales (à 8 côtés) constituant la basse-cour



Illus. 1

But du jeu

Zicke et Zacke font le tour de la basse-cour. Celui d'entre eux qui saute par-dessus l'autre gagne le droit d'ajouter une plume à sa queue. Le premier qui aura ainsi récupéré les 4 plumes de sa couleur gagnera... avec panache !

Préparation du jeu

- Étalez les tuiles **octogonales** au milieu de la table, **face cachée** ; elles forment la basse-cour.
- Disposez les tuiles en **forme d'œuf** en cercle tout autour de la basse-cour, **face visible** pour constituer le parcours.
- Placez Zicke et Zacke, **« dos à dos »**, sur deux cases Œuf **voisines**.
- Posez le ver rose 4 cases devant Zicke et le ver vert 4 cases devant Zacke (Illus. 2).



Illus. 2

- **À 2 joueurs**, l'un de vous joue Zicke, l'autre Plume. À plus de 2 joueurs, formez **2 équipes** ! Une des équipes joue Zicke, l'autre Zacke.
- Dans une partie **à 3 joueurs**, vous pouvez tirer à la « courte plume ». Voici le principe (comme dans la célèbre « courte paille ») : Un joueur prend 2 plumes d'une même couleur et 1 de l'autre et les tient en main en cachant les extrémités colorées. Les deux autres joueurs tirent alors chacun une plume. Le joueur qui tenait les plumes garde la troisième. Les deux joueurs qui possèdent la plume de même couleur forment une équipe.
- Choisissez qui joue Zicke et qui joue Zacke.
- Chaque équipe pose les 4 plumes de sa couleur devant lui. (Peu importe le joueur de l'équipe qui les a devant lui.)

À quoi servent les vers ?

Les vers attirent les poules. Ils marquent donc les prochaines cases sur lesquelles se déplaceront Pique et Plume.

Déroulement de la partie

L'équipe Pique commence. **Les deux équipes jouent ensuite à tour de rôle.** Même au sein d'une même équipe, les joueurs jouent chacun leur tour. **Les joueurs d'une même équipe peuvent se concerter et se donner des conseils à tout moment.**
Mais c'est toujours celui dont c'est au tour de jouer qui garde le dernier mot.
À ton tour de jeu, retourne une tuile de la basse-cour. Veille à ce que tous les joueurs voient bien l'image représentée au recto.
Regarde alors si le ver de ta couleur se trouve sur la **case correspondante du parcours avec la même image.**

Si « ton » ver ne s'y trouve pas

- Si le ver de la couleur de ta poule ou de ton coq ne s'y trouve pas, ton **tour est terminé**. Remets la tuile retournée face cachée dans la basse-cour.

Exemple : Oscar, de l'équipe Zacke, a retourné l'épouvantail. Dommage ! Le ver vert ne se trouve pas sur l'épouvantail du parcours !

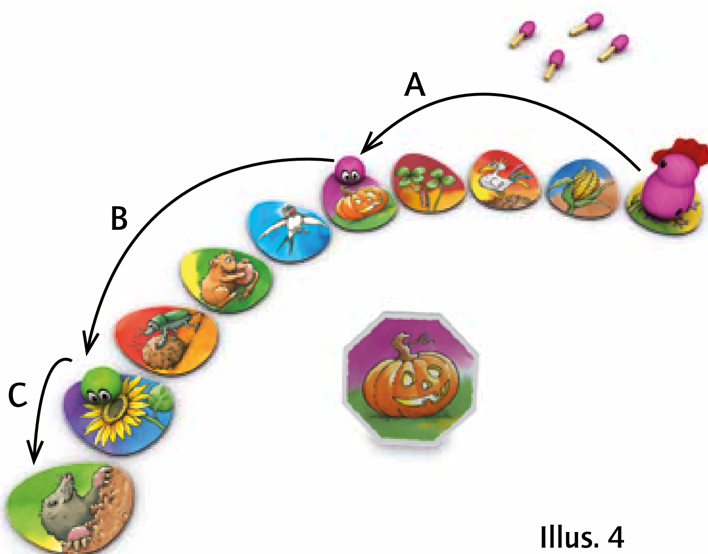


Illus. 3

Si « ton » ver s'y trouve

- Si le ver de la couleur de ta poule ou de ton coq s'y trouve, avance ta poule sur cette case (Illus. 4).
- Le **ver s'enfuit** aussitôt : Compte le nombre de plumes encore posées devant toi ou le joueur de ton équipe. Avance alors ton ver exactement du même nombre de cases devant ta poule. Si celle-ci est déjà occupée (par l'autre ver ou la poule adverse), avance ton ver jusqu'à la première case libre suivante.

Exemple : Doris, de l'équipe Zicke, a retourné la citrouille. Bien joué, car le ver de Zicke se trouve sur la case correspondante du parcours. Doris y déplace Zicke (A). Comme l'équipe Zicke a encore ses 4 plumes posées devant elle, elle a dû avancer le ver de 4 cases (B), mais cette case est déjà occupée par le ver de Zacke. Doris pose donc le ver de Zicke sur la première case libre suivante (C) : la taupe derrière le ver de Zacke.



Illus. 4

Après avoir remis la tuile piochée face cachée dans la basse-cour, c'est de nouveau à toi de jouer !
Veille à ce que ta poule ne change jamais de direction ! Zicke et Zacke font sans arrêt le tour de la basse-cour en sens opposé, sans jamais se retourner !

Saut : À moi la belle plume !

À force d'avancer en sens opposé, Zicke et Zacke finissent toujours par sauter l'un par-dessus l'autre. Si ton équipe réussit un tel saut (Illus. 5), elle gagne le droit d'orner la queue de son volatile d'une superbe plume (Illus. 6). Prends une des plumes de votre réserve et plante-la dans le croupion de ta poule ! **Après un saut, le joueur a terminé son tour !**

Exemple : Tim, de l'équipe Zacke, a retourné le trèfle sur lequel se trouve leur ver.



Illus. 5

Tim avance le ver sur cette case en sautant par-dessus Zicke. En récompense, il orne Zicke d'une de ses plumes. L'équipe de Tim n'a plus que 3 plumes devant elle. Par la suite, leur ver n'avancera plus que de 3 cases.



Illus. 6

Fin de la partie et vainqueur

L'équipe qui parvient à orner sa poule de sa quatrième plume remporte la partie.

Auteur : Klaus Zoch
Illustrations : Doris Matthäus
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5055

Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Zicke & Zacke

Ran an die Federn!





Il gioco in cui ci si viene incontro.
Per 2-4 pulcini a partire da 5 anni

Zicke e Zacke non sono mai della stessa opinione. Quando LEI va a sinistra, LUI corre a destra. E mentre Zacke mette in mostra le sue penne colorate, Zicke sostiene che il suo piumaggio sia di gran lunga più bello. Addirittura in occasione del grande rally che ha luogo oggi, i due corrono in direzioni opposte. Ma dato che corrono in cerchio, dopo qualche minuto, e con gran schiamazzo, si vengono di nuovo incontro. A questo punto la gallina che con un gran balzo riesce a saltare via l'altra, potrà adornarsi di una nuova penna. Sarà la gallina Zicke o il gallo Zacke a salire il podio alla fine del duello?

Materiale

1 Zicke (gallina)
1 Zacke (gallo)
8 penne di 2 colori diversi
2 vermi
13 piastrelle da corse a forma di uovo
13 piastrelle da pollaio ottagonali



Fig. 1

Obiettivo del gioco

Zicke e Zacke corrono intorno al pollaio. Chi riesce a saltare via il suo avversario, può ornarsi di una penna. Vince chi per primo riesce a riempire la sua coda di tutte e quattro le sue penne.

Preparazione del gioco

- Disponete le piastrelle del pollaio **ottagonali** sul tavolo a **faccia in giù.**
- Attorno alle piastrelle del pollaio disponete in un cerchio e **a faccia in su** le piastrelle da corsa **a forma di uovo.**
- Posate Zicke e Zacke **"schiena contro schiena"** su due caselle a forma di uovo **vicine.**
- Posate il **verme rosa** quattro caselle davanti a Zicke e il **verme verde** quattro caselle davanti a Zacke. (Fig. 2)



Fig. 2

- **Se giocate in due**, un giocatore gioca con Zicke e l'altro gioca con Zacke. Se siete in più di due, create due squadre! Una squadra giocherà con Zicke mentre l'altra giocherà con Zacke.
- **Se giocando in tre** giocatori potete tirare a sorte con le penne. Ecco come funziona (come il gioco della paglia più lunga): un giocatore prende in mano due penne dello stesso colore e una penna dell'altro colore. Le tiene in modo tale da nascondere soltanto le loro punte colorate. A questo punto gli altri due giocatori prendono una penna ciascuno. La terza penna rimane al giocatore che le reggeva per gli altri. I due giocatori che hanno le penne dello stesso colore formano una squadra.
- Mettetevi d'accordo su chi gioca con Zicke e chi gioca con Zacke.
- Ogni squadra posa davanti a sé le quattro penne del proprio colore. (Poco importa davanti a quale giocatore, basta che sia della squadra giusta.)

A che cosa servono i vermi?

Le galline vorranno andare dove trovano dei vermi. Di conseguenza i vermi contrassegnano le caselle dove Zicke e Zacke andranno per prossimo.

Svolgimento del gioco

Comincia la squadra di Zicke. In seguito **le due squadre giocano a turno**. Pure all'interno di una squadra i giocatori fanno a turno. **I giocatori di una squadra possono consigliarsi a vicenda in qualsiasi momento.** Tuttavia l'ultima decisione riguardo alla mossa in questione spetta al giocatore di turno.
Quando tocca a te, devi girare una piastrella del pollaio. Assicurati che tutti i giocatori abbiano visto l'immagine della piastrella. Ora controlla se il verme del tuo colore si trova sulla **piastrella da corsa che ha la stessa immagine.**

Il "tuo" verme non si trova lì

- Se su quella casella non si trova il verme del colore della tua gallina, devi rigirare la piastrella pescata e il tuo **turno finisce.**

Esempio: Oscar della squadra Zacke ha girato lo spaventapasseri. Che sfortuna: il verme verde non si trova sullo spaventapasseri!



Fig. 3

Il "tuo" verme si trova lì

- Se il verme del colore della tua gallina si trova su quella casella, ci posi la tua gallina (Fig. 4).
- Il **verme fugge** immediatamente: conta le penne che la tua squadra ancora possiede. In seguito conta lo stesso numero di piastrelle da corsa che si trovano **davanti** alla tua gallina e posaci il verme. Se la casella è già occupata (dall'altra gallina o dall'altro verme), posa il tuo verme sulla casella successiva

.

Esempio: Doris della squadra Zicke ha girato la piastrella con la zucca. Ben fatto, infatti su questa piastrella da corsa si trova il verme di Zicke. Doris prende Zicke e la posa su questa casella (A). Dato che la squadra Zicke possiede ancora 4 penne, dovrebbe posare il verme 4 piastrelle davanti a Zicke (B). Però c'è già il verme di Zacke su questa casella. Doris posa il verme di Zicke sulla prossima casella libera (C): la talpa dietro al verme di Zacke.

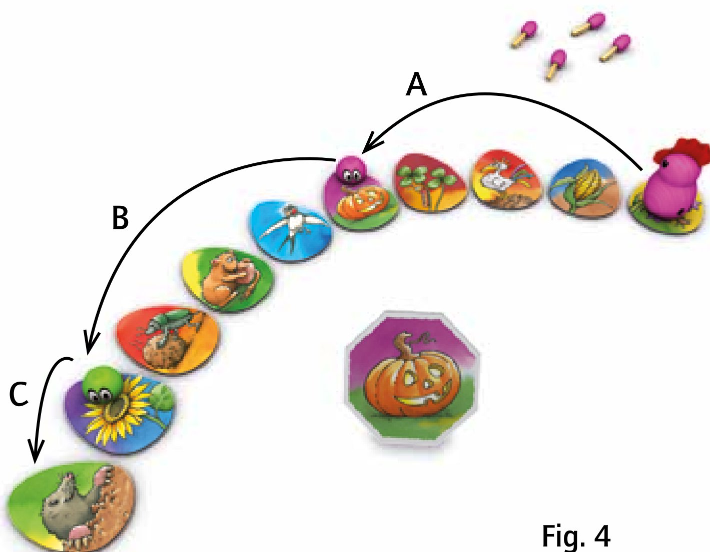


Fig. 4

Dopo aver rigirato la piastrella che avevi scelto, **tocca di nuovo a te! Assicurati che la tua gallina non inverta mai la sua direzione di corsa! Zicke e Zacke corrono intorno al pollaio in direzioni opposte, senza mai voltarsi!**

Saltarsi via: ornatevi di penne!

Dato che Zicke e Zacke corrono in direzioni opposte, devono continuamente saltarsi via. Se la tua squadra riesce a saltare via l'altra gallina, potete decorare la vostra gallina con una penna. Prendete una penna dalla vostra scorta e mettetegliela sul di dietro! **Quando un giocatore salta via un personaggio di un altro, il suo turno finisce!**

Esempio: Tim della squadra Zacke ha girato la piastrella con il trifoglio, dove al momento si trova il verme di Zacke.



Fig. 5

Tim, spostando Zacke su questa piastrella, salta via Zicke. Come ricompensa Tim può decorare Zacke con una delle proprie penne. A questo punto alla squadra di Tim rimangono soltanto ancora 3 penne. Di conseguenza Tim fa avanzare il verme (soltanto ancora) di 3 caselle.



Fig. 6

Fine del gioco e vincitore

Vince chi per primo riesce a decorare la sua gallina con la quarta penna.

Autore: Klaus Zoch
Illustrazione: Doris Matthäus
Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5055

Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

